

**JETZT
GEMEINSCHAFT**

**ES KANN NUR 2012
ALLE GEBEN 2013**

**JULIAN
GRESENZ**

**HYPER
PUNKS**

**WWW.GEMEINSCHAFT.
HYPERWERK.CH/
JULIAN-GRESENZ**

ABSTRACT

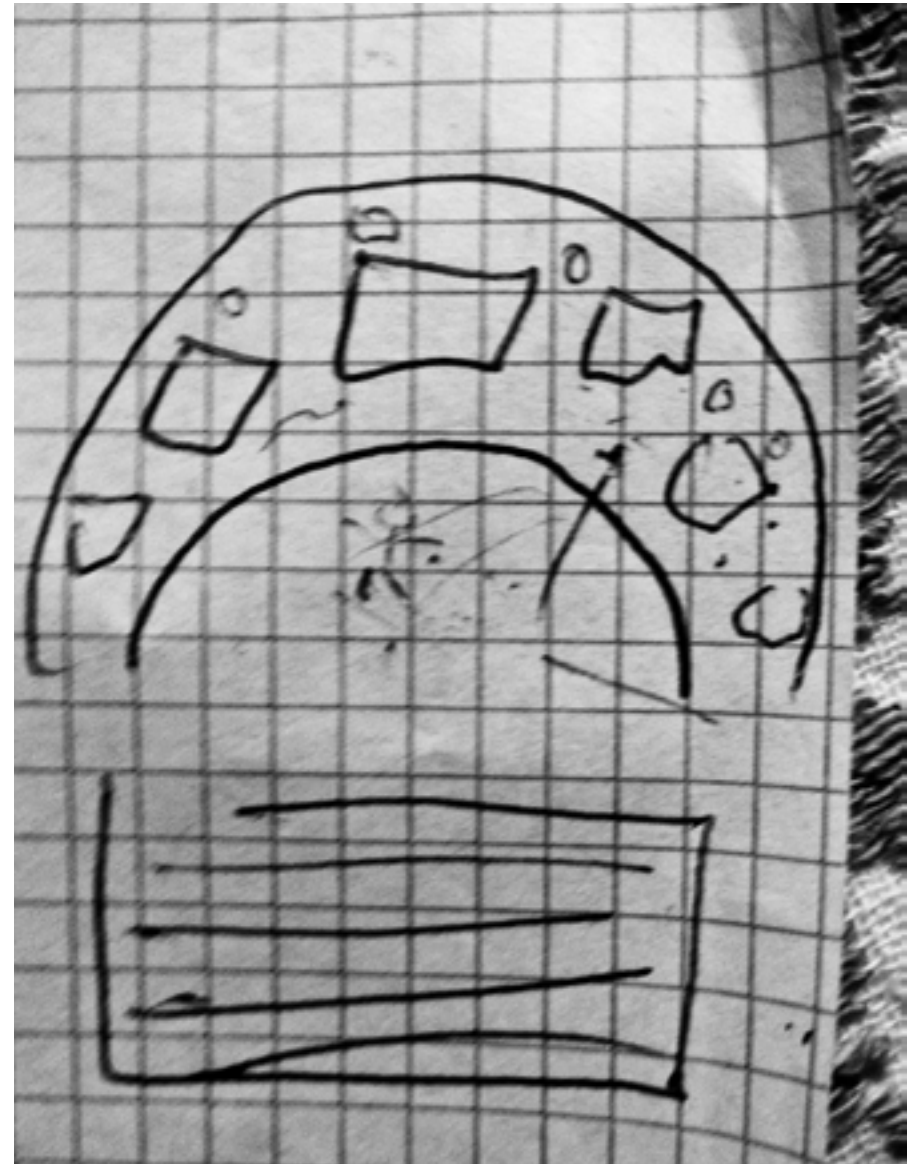
In meinem Diplomprojekt möchte ich mich mit der Verwendung von Medien im Theaterbereich beschäftigen und dessen unmittelbaren Auswirkung auf die Beteiligten (Regie, Schauspieler, Bühne, Technik, etc.) untersuchen und hinterfragen. Die Fragen die sich in meinem Projekt stellen sind z.B. wie werden Medien heutzutage im Theater verwendet? Welche Wirkung, welcher Effekt soll damit erzielt werden? Wie gross ist der technische Aufwand, der dadurch entsteht und wie wird dieser bewältigt? Wie wird sich das Theater medial weiterentwickeln? Macht da die Unterscheidung zwischen Kunst und Technik noch Sinn, oder löst sich diese Trennung langsam auf, bzw. vermischen sich die Fachbereiche interdisziplinär?

BÜHNENBILD UND BÜHNENTECHNIK

Zum Ende des Studienjahres werde ich neben der Recherche auch ein selbstkonzipiertes Bühnenbild als Produkt erarbeiten. Das Bühnenbild soll modular aufgebaut sein und möglichst beweglich sein, hierfür werde ich mit Servo-Motoren, Zugdrähten und hydraulischen Gelenken ausprobieren und rumwercken. Wenn möglich sollen die verschiedenen Module, die ich entwickeln und einsetzen werde, in Zukunft auch anderen Gruppen zur Verfügung stehen.

INTERAKTIVE MEDIEN UND VIDEO

Ich möchte mich mit den neuesten technischen Entwicklungen im Videobereich wie z.B. Kinect oder OpenFrameworks beschäftigen und die Bühnenelemente, Visuals, etc. möglichst interaktiv gestalten. Mich interessiert vor allem der Ansatz des Live-Processing also der Echtzeit-Bildgenerierung mit einem Live-Input, z.B. einem Mikrofon oder einer Kamera, der das Videobild beeinflussen kann.



Skizze/Grundriss der Bühne von „Hyperpunks“

MOTIVATION

Ich bin schon seit meiner Kindheit eng mit dem Theater verbunden. Schon im Alter von 7 Jahren stand ich das erste Mal auf der kleinen Bühne des Theater Basels. In meiner Jugend sammelte ich erste Schauspielerfahrungen im jungen theater basel, im Jahre 2008 spielte ich im Schauspielhaus Basel in NEXT LEVEL PARZIVAL mit. Nun möchte ich ein eigenes Stück entwickeln.

TEAMWORK

Ich wollte unbedingt ein Abschlussprojekt machen, in dem ich auf die Mithilfe anderer angewiesen bin. Bei Filmaufnahmen oder einer Theateraufführung ist man zwangsläufig auf ein Team angewiesen, das zusammenarbeitet und zusammenhält. Ich orientiere mich bei meinem Abschlussprojekt an den drei Regisseuren, mit denen ich schon zusammenarbeiten durfte. Ich habe mir bei den drei Meistern abgeguckt wie sie arbeiten und will für meine Produktion eine eigene Arbeitsweise vorgeben. Die Techniker sollen bei meinem Stück von Anfang an Teil der Entstehung des Stücks sein und auch während den Vorstellungen voll und ganz zur Compagnie, also zur kreativen Gemeinschaft dazugehören.

FÄHIGKEITEN

Ich möchte in meinem Diplom möglichst viele meiner Fähigkeiten miteinfließen lassen. Meine Stärken liegen zurzeit vor allem im Audiovisuellen Bereich. Ich habe mittlerweile aber auch viele Erfahrungen im Theater sammeln können und möchte in meinem Abschlussprojekt meine filmische Arbeit mit dem Theater verbinden.

ZUKUNFT

Ein weiterer Grund für die Wahl meines Diplomthemas ist, dass ich nach dem Hyperwerk gerne an einer anderen Kunsthochschule weiterstudieren will. Ich stelle mir etwa einen Masterstudiengang im Bereich Mediengestaltung oder Film vor und hoffe, dass ich mit meinem Abschlussprojekt einen Schritt weiterkomme in meinem künstlerischen Schaffen und meinem organisatorischen Können.

INTERVIEWS

Was mich in meinem Diplomprojekt beschäftigt, ist die Frage: Wieviel Medien verträgt ein Theaterstück? Was für Auswirkungen hat der Einsatz von Medien auf die Theatergemeinschaft, den Theaterbetrieb? Wie wird der technische Aufwand der durch den Einsatz von Medien entsteht bewältigt? Was für Auswirkungen haben Video und andere Medien auf die Dramaturgie eines Stücks?

Als Grundlage meiner Recherche dienen die Erfahrungen, die ich zwischen September 2012 und Januar 2013 in den Produktionen „Don Karlos“ und „Angst“ im Schauspielhaus Basel gesammelt habe. Anhand meiner Fotos, Videos und Notizen, sowie meinen Erinnerungen werde ich über diese Produktionen reflektieren und meine Fragestellung auf konkrete Beispiele und Situationen beziehen, bei denen ich mitgewirkt habe.

Als zweite Grundlage werde ich verschiedene Beteiligte aus dem Theater Basel zu meiner Fragestellung interviewen. Bei den Beteiligten handelt es sich um:

- Simon Solberg (Regisseur und Co-Intendant Schauspiel am Theater Basel)
- Volker Lösch (Regisseur am Staatsschauspiel Stuttgart)
- Sebastian Nübling (Regisseur an den Kammerspielen München)
- David Fortmann (Ton- und Videotechniker am Theater Basel)
- Robert Hermann (Leiter Ton Abteilung am Theater Basel)
- Christine Steinhoff (Regieassistentin am Theater Basel)
- Judith Strössenreuter (Schauspielerin am Theater Basel)
- Jan Viehten und Paul Grill (Schauspieler am Theater Basel)
- Philip Whitfield und Martin Fuchs (Alumni, Videokünstler)



VORGEHEN

Für die Eigenproduktion, also den praktischen Teil meiner Arbeit möchte ich eine eigene Arbeitsweise entwickeln, die sich nicht an die Regeln und die Hierarchie von grossen Theaterhäusern hält. Auch wenn ich im Moment mit einem grossen Team plane, will ich die Hierarchie möglichst flach halten und erhoffe mir davon einen möglichst grossen Austausch zwischen den einzelnen Teammitgliedern.

SPIELWIESE

Ein Prinzip auf welches ich bei meiner Arbeit zurückgreifen will, ist die „Spielweise“. Ich habe diese Herangehensweise v.a. bei Sebastian Nübling erlebt. Man eröffnet einen Raum mit Spielzeugen (Requisiten) und lässt dem Spieldrang der Darsteller freien Lauf. Bei den Proben versucht man dann improvisatorische Veränderungen in Spiel und Text auszuprobieren und spontan zu originellen Spielarten und Momenten zu gelangen. Die Spielweise soll in meinem Diplomprojekt zusätzlich noch um eine mediale Ebene erweitert werden, ich möchte also auch meinen Sound-, Licht- und Videotechnikern die Möglichkeit bieten, während den Proben eigene Ideen auszuprobieren. Durch diesen kokreativen Ansatz erhoffe ich mir möglichst viel Inputs und Anregungen aus dem gesamten Team. Anders als bei professionellen Produktionen, wo meist nur Regie und Dramaturgie über inhaltliche Änderungen entscheiden, möchte ich das Stück aus der Gemeinschaft heraus entwickeln und eine grosse Kollegialität im Team herstellen.

STOFF UND CHARAKTERE

Ich habe bisher einiges an Text zusammengestellt und mir Gedanken über die einzelnen Charaktere gemacht. So sollen die Techniker als „Maschinenmenschen“ oder „Cyborgs“ auftreten (siehe links) Die Schauspieler werden die „Hyperpunks“ darstellen, wobei jeder für sich einen eigenen Charakter entwickeln wird. Wie das Stück aufhören soll ist bis jetzt noch völlig offen. Wir werden sehen...

ARBEITSPLAN

20.01.2013	Dokumentationsmaterial sammeln: Fotos, Videos, Notizen Recherche am Theater Basel und der Unibibliothek Basel
02.02.2013	Interviews machen mit den Beteiligten aus dem Theater „Cypherpunks“, „DAEMON“ und „DARKNET“ lesen Materiallisten erstellen, Budget planen, Leute anfragen
08.03.2013	Bühnenbildmodell entwickeln, skizzieren und basteln Licht-, Video- und Soundbesprechungen machen weitere Interviews führen mit Leuten aus dem Theater
25.03.2013	Erstes KickOff-Meeting mit allen Beteiligten im Hyperwerk Erste Textfassung an die Beteiligten versenden
01.04.2013	Erste Schauspielproben, Sound- und VJ-Sessions Produktionsbeginn von Kostümen und Bühnenmodulen Auftrittsorte organisieren, Sponsoren anfragen
5. - 7. 2013	Endprobenphase mit Bühne, Technik, Schauspielern, etc. Verfassen der Diplomdokumentation (inkl. Recherche)
08. 2013	Aufführung und Dokumentation des Stücks

BESETZUNG

Konzept und Projektleitung	Julian Gresenz
Texte	Nico Herzig, Julian Assange, Sarah Kane, Daniel Suarez
Regie	Christian Müller
Regieassistentz	Fiona Schreier? Melanie Siedler?
Bühne	Simon Burkalter, Giovanna Bollinger?
Sound (DJs)	Gabriel Meisel, Gidon Schvitz, Till Zehnder? David Lasry?
Kostüme	Simon Burkalter, Raffael? Mejer?
Licht	Brad Decker, Manuel Miglioretto, Cornelius Hunziker
Smoke	Benedict Dackweiler?
Visual Concept	Michel Winterberg? Julian Gresenz
VJs	Kevin Renz, Julian Gresenz, Gianni Horst? Jonas Grieder
Live-Cam	Julian Gresenz, Benjie Aellen?
Drohne	Luca Müller und Ramon Stricker?
Grafik	Noe Hermann?
VideoDoku	Artless Films

MOMENTANER STAND

Im Moment bin ich vor allem mit der Stückentwicklung, dem Bühnenkonzept und der ganzen Organisation der geplanten Eigenproduktion beschäftigt.

STÜCKENTWICKLUNG

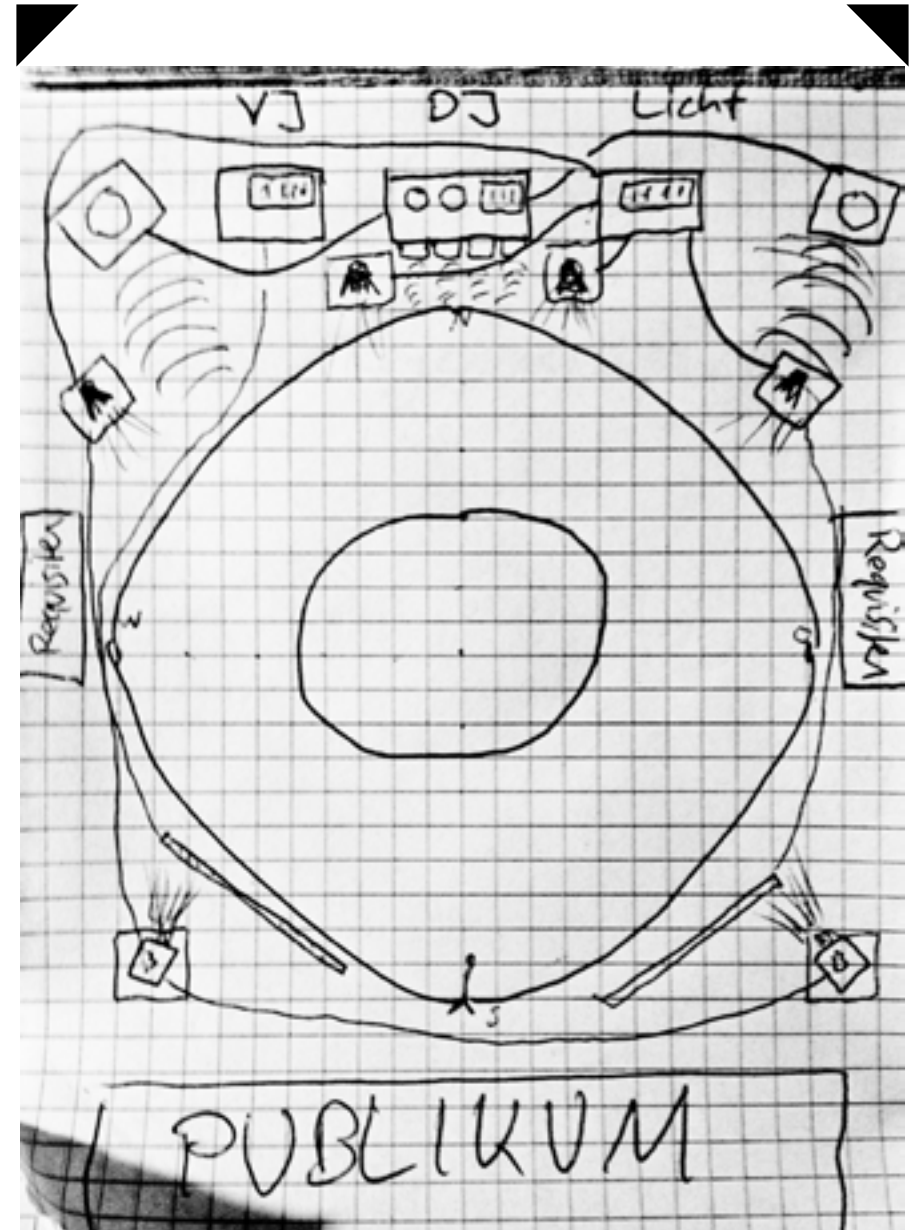
Bei der Stückentwicklung greife ich auf verschiedene Inspirationen zurück, eine zentrale Rolle möchte ich der Publikation „CYPHERPUNKS“ von Julian Assange widmen, es handelt von der Zukunft des Internets und einem möglichen gesellschaftlichem Wandel im Umgang mit unseren Netzwerken. Ein weiterer Input ist der Thriller „DAEMON“ von Daniel Suarez, das von einem unkontrollierbarem Computerprogramm handelt, das die Weltwirtschaft bedroht und erpresst. Weitere Schlagwörter, die ich verwende sind ACTA, Anonymous und Cyber War.

BÜHNENKONZEPT

Mein Bühnenkonzept soll sämtliche technische Mittel beinhalten und sehr kompakt und transportabel werden. Zum Einen muss ich mich aus logistischen und finanziellen Gründen auf das nötigste beschränken, gleichzeitig möchte ich aber auch eine sehr grosse Palette an Live-Effekten präsentieren können. Geplant sind etwa Leinwände, Beamer, Audioboxen, Beleuchtung, Kameras und Bühnennebel. All diese Dinge sollen im Bühnenbild ihren Platz finden, ausserdem möchte ich mit meinen Helfern ein Zugdraht-System entwickeln, mit welchem man das Bühnenbild verstellen und steuern kann. Im Moment stecke ich noch in der Planung.

ORGANISATION

ich muss noch vieles organisieren, beispielsweise muss ich mich noch um die ganze Material und die Technik kümmern, ausserdem muss ich noch das Team komplettieren und nach geeigneten Spielstätten in Basel suchen



Eine zweite Skizze der „Hyperpunks“-Bühne

PARTNER

THEATER BASEL

Vom Theater Basel erhoffe ich mir Unterstützung im Bereich Technik, Kostüm, Masken- und Bühnenbild. Eventuell kann ich auch auf Proberäume zurückgreifen.

JUNGES THEATER BASEL

Das junge theater basel kann mich hoffentlich auch mit Technik und Kostümen versorgen und mir mit Ratschlägen zur Seite stehen.

KASERNE BASEL

Auch von der Kaserne Basel erhoffe ich mir Unterstützung in Form von Material und Technik, oder indem ich in oder um die Kaserne dass Stück präsentieren kann. Der Kasernenplatz würde mich zum Beispiel sehr reizen.

KULTURBÜRO BASEL

Das Kulturbüro wird mich auf mehrere Arten unterstützen können, ich denke vor allem in Form von Equipment, das man dort günstig ausleihen kann.

HEITZ INTERNATIONAL GMBH

Die Heitz International GmbH gestaltet und fertigt verschiedenste Objekte aus Metall in ihrer eigenen Metallbauwerkstatt. Ich erhoffe mir von der Firma Unterstützung bei der Herstellung meiner Bühnenbildelemente.

LIVINGDOME

Von Livingdome erhoffe ich mir Unterstützung beim Bühnenbild. Ich möchte gerne einen solchen Buckminster-Fuller-Dome auf der Bühne aufbauen und bespielen.



Meine persönliche Wunschliste: Licht&Sound: mobil!



Der Künstler Adam Harvey hat Mode, Make-Up und Frisuren entwickelt, die eine Gesichtserkennung durch Software verhindern, die untere Zeile ist ein Vorbild, wie die „Hyperpunks“ in etwa aussehen könnten.

HYPERPUNKS

Eine Broschüre für das OpenHouse des Instituts HyperWerk

Produziert im Januar 2013

Kontakt: julian.gresenz@hyperwerk.ch

Webseite: www.gemeinschaft.hyperwerk.ch/julian-gresenz